

SEDIN

CREATIVE
METHODS
FOR SUCCESSFUL
INCLUSION
IN MULTICULTURAL
SCHOOLS



CREATIVE LEARNING METHOD



CENTRE OF HIGHER EDUCATION IN THEATRE STUDIES

SEDIN



**C r e a t i v e
M e t h o d s
for Successful
I n c l u s i o n
in Multicultural
S c h o o l s**

PROLOGO AL METODO DELL'APPRENDIMENTO CREATIVO COME STRUMENTO PER L'INCLUSIONE E L'INTEGRAZIONE SOCIALE

L'Integrazione Sociale è il movimento di gruppi minoritari, come minorità etniche, rifugiati e settori sottoprivilegiati di una società, all'interno delle principali correnti della società tradizionale. L'apprendimento Creativo (in inglese abbreviato CLEAR) è una improvvisazione, non esplicita, di una forma di teatro improvvisato, orientata al processo, in cui i partecipanti sono guidati da un leader per immaginare, recitare, e riflettere sulle esperienze reali e immaginarie. L'apprendimento Creativo parte dal mondo naturale del bambino, attraverso il gioco creativo, sviluppandolo ulteriormente, usando tecniche teatrali per ricreare esperienze di apprendimento per tutti i partecipanti.

Il Teatro è largamente interessato alla comunicazione tra attori e pubblico. L'apprendimento Creativo riguarda infatti proprio il contatto e la comunicazione tra insegnante e studenti e tra gli studenti ed il mondo, arricchendo così l'esperienza degli studenti.

L'Apprendimento Creativo è un metodo di insegnamento per le scuole elementari tradizionali. Questo metodo, comunque, è appropriato e applicabile anche a scuole e classi con gruppi di bambini bisognosi di integrazione/inclusione sociale. Ci riferiamo principalmente a gruppi di bambini che sono arrivati in Europa in seguito alle recenti crisi migratorie, di profughi che hanno affrontato circostanze religiose e sociali piuttosto ostili. Questi bambini sono spesso incapaci di adattarsi alla vita quotidiana, in

quanto il nuovo ambiente contraddice spesso le loro usuali abitudini e la loro tradizione culturale locale. Essi, così come le loro famiglie, nell'affrontare le barriere sociali, cedono sotto la pressione dei nuovi prerequisiti sociali, incomprensibili per loro, e finiscono per scegliere l'isolamento.

L'Apprendimento Creativo punta a diventare uno strumento utile per tutti coloro che sono coinvolti nel processo educativo e fornisce materiale utile per esperimenti significativi a scuola. L'apprendimento Creativo si rivolge principalmente agli insegnanti ed interessa l'educazione primaria. Esso ha un carattere sia teorico che pratico. Contemporaneamente, potrebbe essere il metodo scolastico ed il mezzo di insegnamento adatto per integrare quei bambini che restano isolati a causa delle ragioni sopra menzionate.

Il progetto SEDIN sarà pienamente qualificato e può diventare uno strumento utile per gli insegnanti. Non soltanto essi porteranno avanti il programma ufficiale, ma potranno riuscire anche a includere azioni creative al fine di raggiungere l'integrazione dei bambini rifugiati, ottenendo così la riconciliazione di questi con la struttura sociale, vale a dire la scuola, la classe e i loro coetanei. Si tratta di un processo bidirezionale in

quanto l'Apprendimento Creativo si basa sulla struttura stessa che dovrebbe essere aperta per accogliere e abbracciare i bambini di diversa provenienza.

Con l'utilizzo di questo metodo la scuola si trasforma in un luogo vivo e attraente per tutti gli studenti, indipendentemente dalla loro provenienza sociale, religiosa, nazionale o culturale.

L'Apprendimento Creativo si focalizza specialmente sull'interazione tra la comunità scolastica, il teatro e l'apprendimento.

Esso si basa sul quadro pedagogico comune secondo cui l'imitazione, l'azione, il gioco di ruolo sono i mezzi che il bambino spontaneamente sceglie per comunicare con il suo ambiente circostante ed imparare da esso.

Il Teatro, come luogo di incontro di diverse forme di espressione artistica, dà al bambino l'opportunità di esplorare l'ambiente sociale e le sue proprie inclinazioni ed interessi, così da rivelare la propria personalità.

Come attività, eminentemente collettiva, il teatro favorisce la socializzazione del bambino, rendendolo un appassionato di comunicazione e spirito di squadra.

L'Apprendimento Creativo (CLEAR) può essere un'alternativa per il bambino con difficoltà linguistiche, incapace di rispondere ai metodi di insegnamento tradizionali; situazione che lo porta, di conseguenza, a sentirsi emarginato e rifiutato dal processo educativo.

CLEAR ed i suoi creatori hanno fatto una grande scommessa, "che il teatro possa funzionare come un ponte tra civiltà, nazionalità e religioni".

È un metodo efficace per insegnare in tutti i tipi di corsi.

Forse non come metodo **esclusivo**, ma come opzione, in modo che il processo di apprendimento possa diventare colorato, affascinante e divertente.

LE CARATTERISTICHE DEGLI STUDENTI RIFUGIATI



Per gli studenti con un passato da rifugiati, il successo scolastico è legato al coinvolgimento nella comunità scolastica. Gli insegnanti possono usare le loro competenze pedagogiche in modo più efficace quando comprendono come rafforzare il coinvolgimento degli studenti. Ciò è particolarmente vero quando le esperienze traumatiche di uno studente hanno un risultato diretto sull'apprendimento e sul comportamento in classe.

Alcune ricerche hanno dimostrato che i principali ostacoli affrontati dagli studenti rifugiati in classe sono:

- **Difficoltà nell'elaborare le informazioni, organizzare il materiale e definire gli obiettivi;**
- **Difficoltà nel partecipare alle attività in classe, regolare le emozioni e l'attenzione;**
- **Difficoltà nel comprendere le relazioni causa-effetto e nell'assumere il punto di vista degli altri.**

A insegnanti esperti di studenti con un background di rifugiato è stato chiesto come hanno coinvolto gli studenti in **cinque aree chiave** per rafforzarne il coinvolgimento.

CREARE UN AMBIENTE DI APPRENDIMENTO SICURO

1. **Creare** una classe in cui ci si possa sentire sicuri è un elemento essenziale per gli studenti che hanno subito un trauma in quanto rifugiati. Stabilire un modo più facile per comunicare in maniere semplice e sicura;
2. **Creare** ambienti e risposte prevedibili: la prevedibilità in classe e generalmente a scuola aiuta gli studenti a sentirsi al sicuro, protetti e rilassati;
3. **Stabilire** attività regolari all'interno del flusso giornaliero, con costanti saluti e arrivederci, revisioni giornaliere, segnali di cambiamenti, attività calmanti, ecc.;
4. **Scegliere** eventi importanti per esprimere un desiderio e festeggiare (per esempio compleanni, vacanze, feste scolastiche, ecc.).
5. **Riconoscere** ed evitare situazioni o organizzazioni che causino malfunzionamenti durante le lezioni e/o al di fuori della classe durante le ricreazioni.

COSTRUIRE CONNESSIONI

Approcci efficaci per supportare gli studenti con background di rifugiato enfatizzano la costruzione o la ricostruzione di relazioni sicure. I membri del personale scolastico svolgono un ruolo vitale come adulti sicuri e attenti.

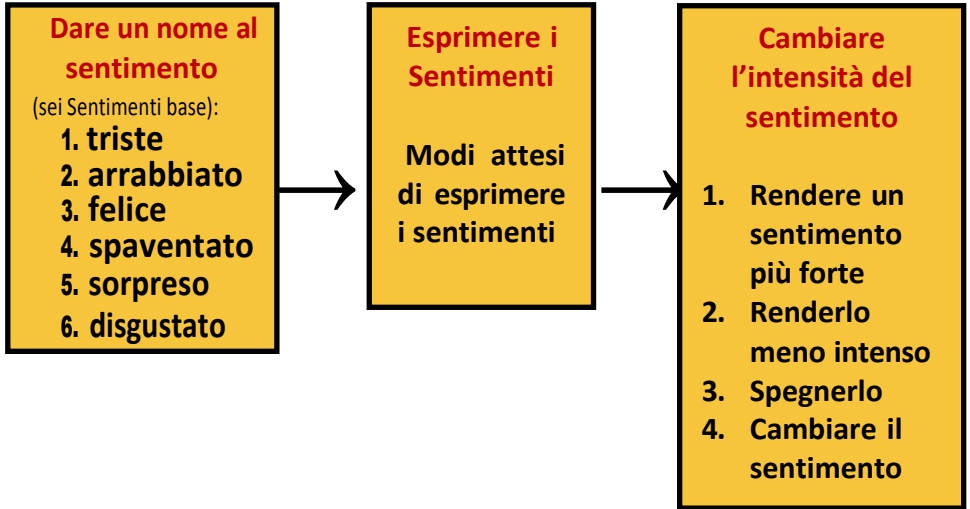
La Costruzione di reti sicure per studenti con background di rifugiato è un prerequisito fondamentale per una classe di successo e per il buon funzionamento del sistema scolastico, specialmente nei primi mesi, per lo studente e la famiglia con servizi di comunità.

- Con la **famiglia dello studente**.

PROMUOVERE LE CAPACITA' EMOTIVE

- Tra lo studente ed altri studenti;
- Tra lo studente e lo staff;
- Imparare a controllare le emozioni fa parte del normale sviluppo;
- Le capacità emotive sono importanti abilità di vita e di sopravvivenza in classe;
- Molti problemi comportamentali in classe sono il risultato di uno sviluppo limitato delle capacità emotive. Gli studenti che portano il trauma in tenera età, potrebbero non aver imparato come gestire i sentimenti intensi.

Uno sviluppo emotivo di base è:



FASE PREPARATORIA della Classe

L'Apprendimento Creativo come strumento per l'integrazione e l'inclusione sociale dei rifugiati

L'Apprendimento Creativo è un metodo ben noto e utile per l'inclusione sociale e l'integrazione dei rifugiati. Le tecniche teatrali forniscono un'atmosfera di apprendimento umanistica ed anti-discriminatoria. **Gli strumenti del teatro possono essere utilizzati** per includere studenti e gruppi emarginati e sono aperti alle differenze, ai diversi background, alle diverse culture, religioni, mentalità e abitudini. Utilizzando gli strumenti teatrali possiamo anche migliorare l'empatia, l'apprendimento interculturale, il team building e rompere barriere culturali e stereotipi.

Soprattutto **per i gruppi di rifugiati** possiamo usare strumenti teatrali per farli sentire integrati nella comunità ospitante mentre costruiscono amicizie in un'atmosfera di comprensione reciproca. Giochi teatrali, giochi di ruolo, conoscenza delle attività dell'altro, giochi di fiducia e attività di team building sono **attività** molto profonde che aiutano a superare le barriere tra i gruppi. Il teatro è focalizzato sui diritti umani universali e sostiene il rispetto dei principi fondamentali.

- Un programma generale che punti a preparare la lezione potrebbe includere quanto segue: tuttavia questo programma è solo consigliato e può essere arricchito dagli insegnanti usando la loro esperienza e conoscenza sulla ricreazione creativa, sulla pedagogia estetica e sui giochi teatrali tenendo in considerazione le particolarità delle loro classi.

FASE 1

- Attività di Benvenuto
- Conoscersi l'un l'altro attraverso Giochi Teatrali
- Fidarsi l'un l'altro attraverso Giochi Teatrali
- Fare Team Building attraverso Giochi Teatrali
- Introduzione al Teatro Creativo

FASE 2

- Comunicazione Efficace attraverso il Teatro
- Teatro come Strumento di Inclusione Sociale e integrazione
- Tecniche di Teatro come strumenti di insegnamento
- Attività di Empatia e Rispetto
- Azioni per il processo di integrazione

FASE 3

- Cultura e Teatro
- Esperimento sul Process Theatre/Process Drama (immigrazione)

FASE 4

- Metodi artistici alternativi per l'integrazione
- (Teatro Forum, Yoga per bambini, Clown, Animazione, Pupazzi, Maschere, ecc.)

L'Index1 propone specifici esempi, attività e esercizi che creano un senso di solidarietà, fiducia reciproca e cooperazione verso un processo educativo regolare attraverso il quale l'integrazione arriva velocemente ed in modo naturale.

L'Apprendimento Creativo... Fino ad ora

L'introduzione di cui sopra fa riferimento a elementi su cui si basano l'apprendimento creativo e le sue tecniche. Le rotte dell'apprendimento creativo passano attraverso il teatro poiché quest'ultimo offre i suoi strumenti per la routine quotidiana dell'istruzione.

L'ambiente descritto e le sue caratteristiche rendono l'apprendimento creativo operativo; nel caso dell'educazione dei rifugiati esso può creare una cornice amichevole e costruttiva in modo che la conoscenza sia assimilata. Qui l'insegnante gioca la parte più importante e diventa il leader e il singolo creatore delle pratiche necessarie.

Gli Insegnanti possono Aiutare gli Studenti Rifugiati.

Suggerimenti

Cosa possono fare:

- Fornire un ambiente stabile e confortevole ed essere disponibili ad ascoltare. Gli studenti potrebbero voler fare domande e forse raccontarti alcune delle loro esperienze. Aiuta gli studenti a conoscere come approcciarsi con te specificando in che modo possono essere creativi ed espressivi.
- Tenere conto del fatto che **molti bambini** potrebbero provenire da un ambiente scolastico povero o potrebbero non essere mai stati a scuola in precedenza.
- Fornire una comunità sicura all'interno della scuola e in classe. Mostra che la diversità è accolta e apprezzata, non temuta.

- a. Esporre cartelli di benvenuto in diverse lingue.
 - b. Esporre fotografie/oggetti di diversi paesi rappresentati all'interno del corpo studentesco.
 - c. Condurre delle discussioni di classe su stereotipi e pregiudizi (mantenere la discussione sul generale, non focalizzata su particolari studenti).
- Fornire opportunità creative ai bambini affinché possano raccontare le loro storie o esplorare il loro passato. Le consegne da affidare su base volontaria potrebbero essere di intervistare i genitori, scrivere una relazione sul proprio paese d'origine, raccontare di un cibo preferito della cultura del paese d'origine, ecc. Alcuni studenti potrebbero non voler mostrare le loro differenze, quindi queste attività dovrebbero essere totalmente volontarie, modificate, in caso, con altre alternative accettabili. Alcuni studenti potrebbero non essere in grado di raccontare le loro storie, a causa del trauma che hanno vissuto.

Educazione e Creazione

L'istruzione ed ancor di più l'istruzione di base funziona sotto una sola ma basilare condizione:

Un gruppo di persone (studenti) a causa dell'età ha meno conoscenze rispetto agli altri (insegnanti) che ne sanno di più. La scuola è il luogo in cui avviene un processo comunitario: trasferire conoscenza ed esperienza dal secondo al primo.

Questa è l'unica condizione ed essa si applica alla scuola. Durante questo processo non c'è posto per alcun tipo di discriminazione, come il pregiudizio razziale, la differenziazione di classe, le differenze basate sul colore

della pelle, la religione, la politica, l'aspetto fisico o il codice di abbigliamento.

I membri delle scuole sono semplici minorenni mentre gli adulti hanno un'istruzione superiore ed un certo livello culturale, quindi sono quest'ultimi che sono obbligati a fare da modello. Quindi la scuola dovrebbe essere un luogo in cui scambiare idee. Un'area libera dove le visioni di ognuno sono liberamente espresse, testate e messe in pratica. L'Insegnamento e l'istruzione visionari significano creare.

In senso più ampio, la scolarizzazione coincide con il teatro. Il teatro è un processo collaborativo in cui le visioni di diversi creatori convergono, finendo in un'azione con una visione comune che viene poi comunicata al pubblico.

L'apprendimento creativo è un metodo per creare un altro ponte tra istruzione e teatro; così le idee e le visioni si evolvono senza sforzo, le discriminazioni vengono ridotte e i risultati positivi si generano all'interno di una cornice di gioia e creatività.

Conoscenza sotto nuove condizioni

Sotto queste nuove condizioni in cui un gran numero di persone sono costrette a andare in esilio o a cercare rifugio all'estero a causa di guerre o persecuzioni e ricominciare da zero affrontando prove estreme, il bisogno imperativo è di creare condizioni scolastiche e didattiche in cui regnino la conoscenza e la creatività.

Il mondo civilizzato deve essere aperto e ricettivo ai bambini che usano la conoscenza e la creatività nel contesto scolastico. La condizione imperativa di non discriminazione deve sempre esistere.

Gli Insegnanti come Leader

L'accoppiamento di arte e istruzione non può essere raggiunto semplicemente con un pio desiderio; esso ha bisogno di azioni e dipende dall'insegnante rendersi conto quanto sia necessario; non solo per preservare la **natura umanitaria** dell'educazione, ma per l'insegnante stesso come personalità che può introdurre questa procedura intrinsecamente rivoluzionaria in termini di conoscenza, istruzione e cultura. Così l'insegnante diventa il leader illuminato di cui tanto abbiamo bisogno al giorno d'oggi.

L'Apprendimento Creativo offre agli insegnanti un mezzo incrollabile per la cooperazione con gli studenti in un ambiente pieno di amicizia, comprensione reciproca e tolleranza, accettazione della diversità, apertura allo stesso tempo un dialogo tra diverse civiltà.

L'apprendimento creativo utilizza il suo strumento principale: il teatro e le attività creative che conducono all'azione collettiva e alla comprensione.

Immaginazione

Durante il processo educativo, l'insegnante trasferisce agli studenti conoscenze ed esperienze consolidate. L'apprendimento creativo aggiunge un altro elemento e fornisce all'insegnante un altro importante strumento: l'immaginazione.

L'immaginazione non è ai margini della conoscenza e della scienza: è il punto di partenza da cui parte il creatore. Qualsiasi scienziato pioniere è un creatore totale. Prima di iniziare la **procedura scientifica** lui/lei ha già immaginato il progetto, la sua realizzazione e le conseguenze. Successivamente subentra il campo della conferma, dei test

di prova e della documentazione dell'idea iniziale: l'immaginazione messa in pratica.

Qualsiasi punto di partenza significa visualizzazione/raffigurazione. L'immaginazione funziona con immagini/visioni.

In contraddizione con i tipici **metodi di insegnamento** basati sui concetti.

Le immagini/visioni sono eloquenti e palpabili; i concetti, non importa quanto ben noti e usati, mantengono sempre un oscuro, incomprensibile e forse mal interpretabile componente.

Qualsiasi procedura scientifica (visualizzazione, sperimentazione, riflessione, laboratorio di ricerca, esperienza e conoscenza) può avere esito positivo o negativo. In quest'ultimo caso, lo scienziato ricomincia dall'inizio: l'idea e l'immaginazione iniziali. Avendo l'esperienza del fallimento lo scienziato inizia da zero, fa di nuovo ammenda e agisce nuovamente.

Per come sono adesso le cose, i **metodi di insegnamento** prevalenti bypassano l'immaginazione, ma sono già documentati e provati.

L'apprendimento creativo considera l'istruzione un processo creativo e non stereotipato. Di conseguenza esso tende a portare questa componente lineare e diretta in classe; esso parte dall'immaginazione e dalla visualizzazione esattamente come la creazione scientifica.

Apprendimento Creativo significa usare l'immaginazione per creare e raggiungere quanto stabilito. Tuttavia, l'Apprendimento Creativo non si limita ai **riferimenti educativi** su una conoscenza consolidata, ma usa l'immaginazione per raggiungere la conoscenza attraverso l'esperienza acquisita con l'azione.

L'immaginazione e la visualizzazione non lasciano spazio alcuno alla discriminazione e alla differenziazione. Al contrario: i diversi punti di partenza di ogni studente arricchiscono il processo creativo.

La creazione condivisa, la comunicazione e la collaborazione, come menzionato prima, insieme alla immaginazione, liberano il processo educativo da molti elementi che ne bloccano il suo funzionamento, mentre, allo stesso tempo, generano il flusso e il bilanciamento tra elementi diversi ma non conflittuali.

Attraverso l'apprendimento creativo, culture diverse, religioni differenti, credenze e tradizioni converseranno in modo costruttivo invece di scontrarsi.

La nostra scelta di parlare attraverso le immagini è fatta al fine di rafforzare le nostre convinzioni; di conseguenza ne nasce il seguente schema:

L'Apprendimento Creativo è basato su e si manifesta in:





L'Arte come un mezzo per la conoscenza

L'arte in generale ed il teatro in particolare hanno dimostrato la loro generosità. In una varietà di modi, essi offrono una pletera di codici che consentono all'immaginazione e alla visualizzazione di essere messe in pratica all'interno della classe.

Imitazione, recitazione, narrazione, musica e canto, danza e movimento, incarnano codici e modi ben consolidati, pronti sia per l'insegnante che per gli studenti. Quasi tutti i moduli possono essere affrontati in modi molto diversi. È compito dell'insegnante avvicinarsi all'insegnamento in uno stile creativo-immaginario e ciò dipende dalle buone relazioni tra l'insegnante e gli studenti.

Quali strumenti teatrali usiamo nell'Apprendimento Creativo

Durante l'apprendimento creativo usiamo tecniche teatrali e produciamo un nuovo metodo di insegnamento. Usiamo le componenti creative e pratiche delle altre arti, come la pittura, la musica e la danza, ma soprattutto i meccanismi teatrali perché essi incarnano l'azione in relazione all'esperienza sociale vista da un punto di vista reciproco senza scavare troppo nel trauma personale.

Eppure dobbiamo chiarire che: **mentre l'arte del teatro è interessata al prodotto finale, che dovrebbe essere perfetto e meritevole di essere visto**, nell'Apprendimento Creativo siamo interessati al processo in corso, il teatro come mezzo è una tecnica per rendere gli studenti più comunicativi e farli relazionare, così il prodotto finale viene giudicato durante le lezioni e il criterio è che gli studenti HANNO IMPARATO, ovvero hanno conquistato la conoscenza su diversi moduli tematici e quindi su livelli di sviluppo personale.

Insistiamo sul fatto che l'Apprendimento Creativo dovrebbe essere definito negli alti ideali del gioco perfetto. Non dobbiamo essere occupati con la "bellezza" o la "buona prestazione", ovvero l'insegnante non dovrebbe credere che lui/lei crei Arte. L'unico motivo per cui si utilizza **l'apprendimento creativo è quello di migliorare la conoscenza attraverso il gioco, la creazione, la recitazione, l'esperienza**. Ci concentriamo sulla conquista di ogni modulo tematico. Poniamo l'accento sull'assimilazione e sull'uso della conoscenza.

Nel caso dei bambini rifugiati siamo principalmente interessati all'inclusione sociale e all'integrazione. Quindi individuiamo il nostro obiettivo che è: i bambini di diversi paesi si sentono a proprio agio all'interno del nuovo paese straniero e del sistema scolastico, pur mantenendo le loro identità culturali originali.

Quindi le componenti teatrali utilizzate sono:

1. Cornice umana
2. Cornice fittizia
3. Personaggi e giochi di ruolo
4. Conflitto e tensione
5. Focalizzazione dell'Obiettivo
6. Posto immaginario
7. Tempo immaginario
8. Discorso
9. Movimento
10. Senso di ispirazione e creatività

Il Programma in dettaglio

Cornice Umana

Ci si riferisce all'ambiente in cui gli esseri umani pensanti (guide, insegnanti, studenti) vivono e creano una rete di relazioni; relazioni che continuano e si completano attraverso l'apprendimento creativo.

Cornice Fittizia

Ci si riferisce alla qualità delle relazioni che si evolvono durante l'utilizzo dell'Apprendimento Creativo. Queste relazioni creano un senso di coesione per gli studenti e determinano gli obiettivi e le azioni comuni.



Personaggi e Giochi di Ruolo

Individui o gruppi con determinate attitudini, interagendo, creano obiettivi comuni che migliorano la lezione e aiutano gli studenti a comprendere e sperimentare ciò che viene insegnato.

Conflitti e Tensioni

Durante ogni lezione creativa, l'azione non è lineare ma acquisisce ritmo e subisce varie fasi. Quando ci riferiamo a conflitti e tensioni non intendiamo il combattimento; intendiamo, invece, stimolare quelle relazioni che hanno obiettivi comuni.

Focalizzazione dell'Obiettivo

Esso richiede obiettivi chiari; il processo sperimentale è quindi concentrato sull'obiettivo da raggiungere senza distrazioni laterali.

Posto Immaginario

Si tratta di un posto inventato che aiuta ad espandere e analizzare concettualmente la lezione (ad esempio, il luogo potrebbe essere un mercato in cui i prodotti vengono scambiati, gli studenti contano, pesano, calcolano in modo che la matematica diventi una pratica quotidiana).

Tempo Immaginario

L'immaginazione ha bisogno di tempo e spazio per svilupparsi; tuttavia, questo tempo e questo spazio di solito sono diversi dalla scuola stessa. Domande del tipo, "e se

fossimo vissuti in quel luogo a quel tempo?", fanno ipotizzare e immaginare gli studenti.

Discorso

Non si intende solo il discorso articolato e pronunciato, ma anche il discorso interno derivante dal contatto visivo, dal linguaggio del corpo, dal movimento, ecc. L'articolazione non è sempre necessaria per comunicare e insegnare. Il linguaggio potrebbe venire dall'improvvisazione ed è innato nei bambini. Li assiste nel completare l'inespresso e nello sviluppare relazioni all'interno della Lezione Creativa.

Movimento

Ogni Lezione Creativa ha lo scopo di allontanare i bambini dalla passività statica in classe o dall'immobilità del processo di insegnamento come lo conosciamo o dalla posizione di seduti imposta dai computer. Quindi dipende dall'insegnante durante qualsiasi lezione creativa creare flusso e movimento e, se necessario, modificare l'assetto della classe.

Senso di Ispirazione e Creatività

L'Apprendimento Creativo utilizza tecniche teatrali basate sull'immaginazione e sulla visualizzazione, di conseguenza l'ispirazione e l'auto-espressione sono dei prerequisiti. Allo stesso modo la creazione, intesa nel concetto aristotelico di liberazione, si diffonde in classe una volta che prevale il senso del divertimento creativo e della collaborazione.

Dalla Teoria alla Pratica

Preparazione necessaria prima della lezione



1. Usare la propria immaginazione per trasformare la lezione in...immagini

Il processo di immaginazione inizia dal momento in cui la lezione è concepita. Prima di entrare in classe l'insegnante deve aver formulato un quadro di ciò che deve essere fatto. I dettagli non sono necessari in questa fase. Lo stesso vale per il completamento: l'insegnante non è obbligato a seguire tutti i passaggi prestabiliti. Invece, è indispensabile lo spazio per l'improvvisazione; l'apertura a suggerimenti porta alla collaborazione in quanto i bambini sentono di stare guidando la lezione. In ogni caso, l'insegnante deve pianificare in anticipo, usando la sua immaginazione, e avere chiare le fasi iniziali della Lezione Creativa.

Il piano dovrebbe includere elementi di collaborazione e lo sviluppo dei bambini in classi multiculturali che concorrono alla loro socializzazione e inclusione sociale.

Ad esempio: lavora come se fosse un film formato da piccole immagini statiche [sempre di un film]. Crea una semplice "Story Board" disegnando un'immagine per ogni capitolo della lezione. In questo modo avrai la lezione in ordine come una guida nelle tue mani.

2. Metodicamente, avere a portata di mano qualsiasi materiale che potrebbe essere necessario

Alcuni semplici materiali quotidiani che possiamo trovare a casa o in classe. Un rotolo di carta bianca, fogli A4, colori, una scatola o un cestino, un pezzo di stoffa di un vecchio lenzuolo, una corda sottile o un cavo ecc., possono essere molto utili e verranno utilizzati molte volte in diverse lezioni. Se questa tattica riesce ad andare avanti per alcune di ore di lezione, nel tempo la classe avrà i propri oggetti di scena e sarà equipaggiata con materiali utili per le lezioni future.



Durante la Lezione

3. Stimola l'interesse del bambino con un'adeguata introduzione.

Trova un primo elemento per sorprendere i bambini: uno strano indizio per eccitare la loro immaginazione e suscitare la loro creatività. L'elemento sorpresa è sempre efficace poiché stimola l'immaginazione e l'appetito per qualcosa di sconosciuto, nuovo e avventuroso. L'insegnante dovrebbe osare l'uso di caratteristiche fantastiche, poetiche e persino mitologiche, suggerendo al tempo stesso una narrativa creativa agli studenti.

4. Chi saranno gli eroi di questa storia-film?

Chi assumerà i ruoli principali nelle avventure suggerite verrà fuori dalla lezione stessa. Tuttavia, non dobbiamo ignorare il fatto che nelle classi multiculturali vogliamo, al di là dell'insegnamento, creare un senso di inclusione sociale, ragion per cui tutte le procedure dovranno includere tutti i bambini all'interno di una cornice di collaborazione, arrivando così ad aiutarsi l'un l'altro.

Inoltre la lezione potrebbe includere figure storiche in una lezione di storia, o elementi di chimica personalizzati in chimica, o numeri, concetti matematici e relazioni in una lezione di matematica. Non è necessario che un numero, una parola o un elemento chimico siano interpretati dai

bambini. Potrebbe trattarsi di un oggetto animato e usato dai bambini. Attraverso questa animazione i bambini dovranno muoversi, agire e adottare comportamenti. In generale, dar vita a ruoli attivi ed "eroi" come se stessero lavorando in modo teatrale.

5. Personalizzare questi eroi

Dirigi i bambini in modo da rendere l'azione e i ruoli attivi. Crea "personaggi" interessanti. Incoraggia questi personaggi ad agire per una ragione specifica in base all'oggetto della conoscenza.

Personificando ruoli/eroi per ogni lezione, noi diamo ai bambini la possibilità di esprimere se stessi. Quando il bambino "veste i panni" dell'eroe, il suo volto, la sua personalità e i suoi obiettivi, il bambino ha l'opportunità di utilizzare il ruolo come veicolo per esprimere liberamente le proprie esperienze e sentimenti; in questo modo i traumi, le esperienze passate e le paure nascoste affiorano ed un insegnante sensibile e intuitivo riesce a comprendere come aiutare il bambino. Quest'ultimo gioca un ruolo significativo nella Lezione Creativa e nell'Apprendimento Creativo.

6. Specificare la trama e definire le relazioni esistenti tra i bambini e gli eroi.

Cosa cercano questi eroi, a cosa mirano, quali sono le loro paure, cosa desiderano evitare e come si lavora per

raggiungere l'obiettivo. Le regole sono semplici. Principalmente definite dall'insegnante e seguite dai bambini.

Quanto sopra viene determinato dall'obiettivo finale e dal contenuto concettuale della lezione. È più facile quando l'insegnante insegna Storia, Religione o Geografia. Ci vogliono solo alcuni minuti perché i bambini scrivano/diano una descrizione dell'eroe che stanno interpretando. In questo modo hanno l'opportunità di aggiungere degli elementi personali all'avventura della lezione.

7. Scegli una storia semplice

Dove gli "eroi" possono vivere, essere protagonisti, sviluppare relazioni, avviare conversazioni o argomenti, o semplicemente essere l'uno con l'altro, determina l'esito che la lezione desidera impiegare.

La sceneggiatura della lezione deve rimanere semplice con una visione chiara. Questo inizia dalla fase 1 in cui l'insegnante abbozza la lezione con frasi semplici che creino allo stesso tempo il corso della trama.

8. Elabora o prendi in prestito da altrove una ambientazione intrigante

L'insegnante può prendere in prestito "avventure" usando la mitologia, la storia, la letteratura e/o le fiabe.

Le fiabe in particolare e i luoghi conosciuti/amabili, offrono del ricco materiale sia per i bambini che per gli insegnanti.

Anche la narrazione, i drammi teatrali, la mitologia, ecc. sono fonti che possono essere una buona base per l'azione creativa. Un luogo che stimola l'immaginazione dei bambini: all'interno di questo luogo, l'immaginazione dei bambini verrà provocata spingendoli così a discutere di vari argomenti, esprimere nuove idee, creare un mondo tutto proprio, contribuendo così alla lezione.

9. Formulare uno scenario semplice

Crea un contorno delle sequenze di base, da dove passerà l'azione per raggiungere il risultato desiderato. È probabile che l'azione si sviluppi attraverso varie avventure che non raggiungeranno la fine molto facilmente. Spetta all'insegnante trovare il metodo appropriato che guiderà l'azione verso il conflitto. Il "suono della campana" può essere uno "strumento" che consente all'insegnante di cambiare l'azione in modo da raggiungere la fine desiderata.

10. Una volta raggiunto l'apice dell'azione, la fine non dovrebbe essere lontana

Giunti all'apice, [crescendo], dovremmo essere in grado di raggiungere la fine dell'avventura rapidamente evitando qualsiasi dettaglio superfluo. Tuttavia, assicurati di conservare una piccola sorpresa per la fine.

Implementazione

L'apprendimento creativo può creare una combinazione ideale di educazione e processo di conoscenza con l'arte del teatro. Il teatro include la conoscenza, la gioia della creazione e la felicità del gioco.

Quelli che seguono sono degli estratti di studi di casi fatti nell'ambito della scuola greca. Tuttavia, essi sono solo indicativi, dal momento che l'immaginazione e la creatività dell'insegnante, così come la volontà degli studenti sono le componenti principali per una Lezione Creativa costruttiva che miri alla conoscenza e all'inclusione sociale/integrazione di bambini con diversi background culturali.



Da Mitologia e Tradizione

La mitologia greca è così ricca e piena di temi mitologici che può porsi come base per l'educazione e l'inclusione sociale. Inoltre, la mitologia greca presenta un'altra caratteristica unica: non è confinata all'interno degli stretti confini geografici della Grecia; si estende dai confini dell'Europa alle profondità dell'Estremo Oriente. Ciò significa che la mitologia greca include e incorpora miti derivanti da varie culture, le quali migravano o emigravano oltre i propri confini, dando vita a molte diverse ondate di rifugiati nel corso dei secoli. Lo stesso vale per la tradizione verbale greca e i miti folcloristici.

Adesso presentiamo diversi casi studio derivanti dalla scuola greca che riguardano lezioni di geografia, storia e lingua. Questi casi studio provengono da classi multiculturali con circa 25 studenti.



Caso Studio 1

Geografia

Per trattare la Geografia, noi suggeriamo il mito di Fetonte ed il carro del sole.

Di solito si applica ai bambini di 10 anni, ma può essere adattato a qualsiasi altra età, ad altri tipi di lezioni o geografia di paesi stranieri o per introdurre i bambini locali alla geografia dei rifugiati.

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-D108/558/3662,15879/>

Il famoso mito parla di Fetonte che è spericolato e per questo prende il carro solare di suo padre ma non è in grado di controllare i cavalli selvaggi.

Materiale per la lezione

- Olive
- Grano
- Arance
- Altri frutti e prodotti greci
- Musica dal lettore CD

Disposizione della classe

Uno o due banchi vengono spostati nel mezzo della classe, imitando il carro del sole, mentre il resto dei banchi viene messo da parte.

Fase 1

L'insegnante fa gruppi di cinque bambini e nomina delle zone della Grecia chiedendo cosa esse producano. I bambini collaborano e portano i prodotti in classe o nominano i prodotti a memoria: Kalamata produce olive, Creta arance, Tessaglia grano, Macedonia frutta e così via.

Nel frattempo altri studenti recitano dei ruoli. Alcuni sono Fetonte, altri sono i suoi cavalli selvaggi, che però possono parlare, altri ancora sono invece gli amici temerari di Fetonte.

Fase 2

Il viaggio inizia. Musica!

Fetonte guida il carro e chiede ai cavalli di volare sopra Creta. Noi Sugeriamo che questo eroe venga interpretato da uno studente rifugiato.

L'insegnante interviene chiedendo ai bambini sul carro da dove vengono. Loro provengono dal Sud, quindi Creta è un'isola che guarda a sud verso l'Africa e a nord verso il resto della Grecia e dell'Europa.

Creta produce arance e i bambini sul carro hanno sete, così

chiedono ai loro compagni, che fanno la parte dei cretesi, delle arance per soddisfare la loro sete. L'insegnante ha qua la possibilità di elaborare e spiegare ai bambini tutto ciò che riguarda Creta, per esempio, montagne, fiumi ecc.

Fase 3

Il viaggio continua e il carro del sole sorvola altre zone della Grecia. A Kalamata gli verranno offerte delle olive, in Tessaglia del frumento e in Macedonia della frutta. L'insegnante continua ad aggiungere informazioni sui diversi luoghi visitati.

Fase 4

Riporta i bambini ai loro posti iniziali.

I banchi vengono rimessi a posto. L'insegnante completa la lezione tradizionalmente. Chiede ai bambini cosa hanno imparato, cosa invece non è stato chiaro, e sente le loro esperienze.

Lo stesso principio può essere usato in molte altre lezioni, come la storia, la botanica, ecc.



Caso Studio 2

Storia

Giasone e gli Argonauti

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-C103/88/698,2634/>

Questo è un mito pieno di spunti che permette di riempire molte ore di lezione

Unità:

- Frisso ed Elle - il Vello d'oro.
- I due tori, i draghi - le prove di Jason.
- La spedizione degli Argonauti - Le Simplegadi/Cianee.
- Creta - Talos: il gigante con le gambe di rame.

Materiale per la lezione

Materiali: a seconda dell'unità su cui lavoriamo, raccoglieremo gli oggetti necessari.

Musica dal lettore CD.

Disposizione della classe

In ogni unità la composizione della classe avrà bisogno di modifiche. Le scene di base sono:

- Il palazzo del re.
- I draghi possono essere fatti da palloncini dipinti dai bambini.
- Le scrivanie possono creare una grande nave, chiamata "Argo".

"Creta e Talos" può essere un'attività didattica in cui i bambini usano rotoli di carta per dipingere l'isola custodita dal suo mitico guardiano, Talos.

Fase 1

L'insegnante costruisce ogni lezione a seconda della narrazione e azione che desidera evocare.

Per esempio, la lotta di Giasone contro i draghi può essere divertente: i bambini usano i palloncini (che rappresentano i draghi) e li scoppiano.

L'uccisione di Talos potrebbe invece rappresentarsi usando una sciarpa rossa sulla sua testa. Come sappiamo, infatti, Talos aveva soltanto una vena in cui scorreva il sangue, essa andava dalla sua testa alle sue caviglie ed era tenuta chiusa da un chiodo di bronzo. Medea ingannò Talos, tolse il chiodo dalla sua caviglia e lo prosciugò del suo sangue.

Così Talos indossa una sciarpa rossa attorno alla sua testa e un nastro intorno alla caviglia. I bambini cercheranno di metterlo all'angolo e di ucciderlo/sopraffarlo.

Fase 2

Riporta i bambini ai loro posti iniziali.

I banchi vengono rimessi a posto. L'insegnante completa la lezione tradizionalmente. Chiede ai bambini cosa hanno imparato, cosa invece non è stato chiaro, e sente le loro esperienze.

Lo stesso principio può essere usato in molte altre lezioni, come la storia, la biologia, ecc.



Caso Studio 3

Linguaggio

Il seguente caso di studio è molto utile poiché aiuta l'inclusione sociale e la conciliazione all'interno del micro-mondo della classe. Dà al docente la possibilità di adattare la lezione e di concentrarsi sulle quattro stagioni in diversi paesi, compresi quelli da cui provengono i bambini rifugiati. Durante questa lezione vengono fuori molte sorprese che suscitano l'interesse dei bambini. Per esempio, se alcuni bambini vengono dal Medio-Oriente allora non avranno mai visto la neve, quindi, in generale significa che gli inverni o le estati sono completamente diversi rispetto ai paesi europei. O, nel caso della Primavera, la quale non sarà caratterizzata dal fiorire di mandorli ma da altre piante caratteristiche.

La primavera e le quattro stagioni

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIMA110/717/4748,21391/>

Materiale per la lezione

- Un lettore CD
- Suono del vento per l'autunno e l'inverno.

- Primavera: suoni di uccelli.
- Estate: suoni di cicale - La campana dell'insegnante.

Gli insegnanti possono trovare suoni in questo sito:

<http://naturesoundsfor.me/load/compositions-by-sounds>

Disposizione della classe

I banchi vengono messi di lato così che ci sia uno spazio vuoto al centro della classe.

Fase 1

I bambini usano un pezzo di carta e lo tagliano in pezzetti molto piccoli; questi saranno usati nella fase 2 come neve. Dovranno anche piegare un pezzo di carta (preferibilmente nero) per formare gli uccelli, ovvero dei merli. I bambini scaleranno a questo punto una montagna portandosi dietro i loro zaini. In realtà, saliranno sui banchi e sedie per poi scendere e gironzolare per la loro classe; fingeranno quindi di andare su e giù per la montagna attraverso i suoi sentieri.

Fase 2

La montagna è piena di alberi che cambiano a seconda di ogni stagione: primavera, estate, autunno e inverno.

I bambini vengono divisi in due gruppi:

Gruppo A: Pantomimi, questi bambini saranno gli alberi.

Durante **la primavera** gli alberi crescono e fioriscono.

L'insegnante guida i movimenti dei bambini/alberi. Iniziano dalla posizione in ginocchio e si sollevano lentamente, estendendo le loro mani/rami.

Estate: il gruppo B si avvicina agli alberi e aggiunge sui loro rami molti oggetti diversi, come penne, palline, ecc., che presumibilmente rappresenteranno i frutti. Suoni di cicale dal CD.

Autunno: Vento che soffia. Gruppo A: sotto la guida dell'insegnante i bambini si muovono come alberi nel vento. Abbassano poi le loro mani; si ripiegano su se stessi così da perdere gli oggetti che avevano, come se stessero perdendo le foglie.

Inverno: Il gruppo B gira intorno al gruppo A e getta su di loro i pezzetti di carta bianchi, che rappresentano la neve preparata nella Fase 1.

Fase 3

I gruppi si scambiano i ruoli e ripetono il gioco.

Fase 4

E' possibile arricchire la lezione con altre azioni all'interno dello stesso gioco.

1. Uno o più bambini del gruppo B tengono in mano un merlo fatto di carta e, seguendo la guida dell'insegnante, li

gettano in giro, da un albero all'altro; molte altre azioni possono essere fatte usando la pantomima.

2. "Il nostro diario": durante l'ultima fase del gioco, i bambini scrivono nel loro diario quello che hanno fatto in classe e l'intera avventura in montagna durante le quattro stagioni dell'anno.

Fase 5

La classe torna alla sua disposizione originale.

L'insegnante continua la lezione nella maniera tradizionale.

Fase 6

L'insegnante può arricchire il primo tema delle quattro stagioni attraverso domande e discussioni con gli studenti, i quali a loro volta avranno l'opportunità di suggerire nuovi temi.

Per esempio:

- Quali sono le più importanti festività della primavera? (Pasqua) Estate? Autunno? Inverno? eccetera.
- Quand'è l'onomastico del bambino (Giovanni= Inverno, Maria = Estate ecc.)
- Quali fiori o frutti fioriscono nella 4 stagione? Quali animali, uccelli, ecc.?

Qualcosa di più innovativo si può avere nelle classi multiculturali dove l'insegnante può fare domande sulle festività musulmane o cattoliche durante l'anno o durante le 4 stagioni.

L'insegnante può arricchire il gioco base delle quattro stagioni con domande che possano spingere i bambini rifugiati a parlare delle loro tradizioni locali, festività, codici di abbigliamento, cibo ecc., che si hanno a seconda delle stagioni nei loro paesi d'origine.



Caso Studio 4

Linguaggio

Lettere al mondo

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-E104/512/3315,13404/>

Materiale per la lezione

- Fogli A4 o qualsiasi altri fogli per scrivere
- Penne
- Giocattoli/regali (piccoli giocattoli inutili da regalare)
- La campana dell'insegnante

Disposizione della classe

I banchi vengono messi di lato in modo da formare delle

conche angolari che presumibilmente rappresentano 4-5 paesi stranieri.

L'insegnante include i paesi da cui provengono i bambini rifugiati.

Fase 1

Il totale dei 20-25 studenti viene diviso in 4 o 5 gruppi. Ogni gruppo rappresenta un paese diverso. La sceneggiatura ha un prerequisito: ogni bambino ha un amico di un altro paese. I paesi oggetto della discussione scelti dall'insegnante devono essere molto diversi. Ad esempio: Grecia-Afghanistan-Sudan, o Norvegia-Egitto-Australia.

Fase 2

L'insegnante scrive una lettera: "Miei cari bambini con questa lettera, vi invito a scambiarvi una lettera con i vostri amici preziosi che abitano in altri paesi in giro per il mondo. Rendi concisa e coesa la tua lettera, ma scrivi tutti gli elementi essenziali. "

I bambini devono sostituire qualsiasi parola difficile della lettera dell'insegnante con un sinonimo più semplice. (Guardare 6.1.)

I bambini scrivono lettere ai loro amici in altri paesi. Devono descrivere parte della loro vita quotidiana, es: cosa mangiano? Che vestiti usano? Come viaggiano o comunicano? Cosa fanno in inverno? In estate? A quali giochi giocano?

I bambini finiscono le loro lettere.

I gruppi scelgono un fattorino per consegnare le loro lettere al paese del destinatario.

Il fattorino dice: "Vengo dall'Afghanistan per consegnare una lettera a questo o quel ragazzo/ragazza da parte di questo ragazzo/ragazza. Eccola qua." (Tutte le lettere vengono consegnate nello stesso modo).

Fase 3

L'insegnante sceglie di leggere alcune lettere. Si discute dei punti principali trattati nelle lettere e l'insegnante coglie l'occasione per espandere la lezione. L'insegnante potrebbe a questo punto essere divertente e spiritoso chiedendo per esempio agli studenti se preferirebbero muoversi con un traghetto o un sottomarino nell'Europa settentrionale, in Canada o in Alaska, o trasferirsi in Egitto o in altri paesi dove usano ancora i cammelli.

Quindi la discussione può passare agli animali tipici di ogni continente e l'insegnante può approfittarne per cogliere l'argomento da trattare o discutere nelle lezioni future.

Chiudendo la lezione-gioco l'insegnante chiede ai bambini di rispondere alle lettere ricevute in quanto un'amicizia ha bisogno di contatto, ragion per cui dovrebbero invitare i loro amici nel loro proprio paese. Poi chiede cosa potrebbero fare una volta incontratisi e i bambini espongono le loro idee sull'incontro. Nell'invito sono inclusi tutti i fatti necessari che rispettano il programma tipico/ufficiale di ogni lezione.

Fase 4

Gli amici arrivano e si riuniscono l'uno con l'altro. Ogni bambino sceglie di insegnare qualcosa al suo amico, vale a dire, danza, poesia e alla fine gli regala un giocattolo. Si suppone che il bambino spieghi come funziona il giocattolo e aiuti il suo amico a capire.

Per esempio,

un animale: come si muove?

Un aereo: come vola?

Una macchina di plastica: come funziona?

Alcune azioni sono scelte ed eseguite usando la pantomima in modo teatrale di fronte al resto della classe.

L'insegnante coglie l'opportunità per insegnare in modo tradizionale durante e attraverso la pantomima.



Caso Studio 5

Linguaggio

Questa lezione include molto movimento all'interno dell'aula e di conseguenza un modo giocoso di farlo. In questo modo i ragazzi collaborano divertendosi e dimenticando tutte le loro differenze.

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-E104/512/3315,13404/>

La relazione di aggettivi e nomi

Materiali per la lezione

- Fogli A4
- Pennarelli
- Due scatole o cestini: uno per i NOMI e l'altro per gli AGGETTIVI
- La campana dell'insegnante.

Disposizione della classe

Spazio vuoto.

Mettili di lato i banchi

Fase 1

Sotto la direzione del loro insegnante, gli studenti scrivono a caso su diversi fogli nomi e aggettivi.

Li collocano nelle diverse scatole o cestini di "NOMI" e "AGGETTIVI".

L'insegnante sceglie quelli più adatti per la lezione. Gli aggettivi devono essere di più dei nomi. Per esempio:

Nomi	Aggettivi
Porta	Carino
Giardino	Affascinante
Fiore	Verde
Cane	Nero
Gatto	Selvaggio
Lavagna	Rosso
Banco	Aromatico
Ecc.	Confortevole
	Soffice
	Bianco
	Metallico
	Fresco
	Ecc.

Fase 2

I bambini sono divisi dall'insegnante in due gruppi: *Squadra A*, i lettori, sono coloro che leggono e riconoscono; la squadra A siede nel mezzo in un cerchio rivolto verso l'esterno. La *Squadra B*, gli attori, che recitano/agiscono; la squadra B si divide di nuovo in altre due squadre. Una sarà composta da un piccolo gruppo di 5- 8 bambini (in base alle dimensioni della classe).

Il gruppo più piccolo è quello dei NOMI mentre quello più grande è quello degli AGGETTIVI.

Il gruppo più piccolo (i NOMI) si posiziona formando un cerchio rivolto verso l'interno (verso la squadra A che legge/riconosce/corregge) ad una certa distanza tra loro.

Il gruppo più grande (gli AGGETTIVI) corre, prende i fogli dalla scatola degli AGGETTIVI, poi ritorna indietro e si posiziona in mezzo ai NOMI. I "Lettori" si trovano al centro del cerchio e dovranno leggere/riconoscere ad alta voce la combinazione di nomi e aggettivi e scriverli o annunciarli (a seconda di cosa sia più adatto secondo l'insegnante).

La squadra più numerosa di aggettivi prende i fogli dal cestino, li posiziona sul petto e corre per posizionarsi tra due nomi.

Quindi, scegliendo "carino", corre e si posiziona accanto a "giardino"; oppure lavagna-nera, cane- selvaggio ecc., ci si diverte però molto quando si tratta di coppie sbagliate... "gatto-aromatico", "porta-fresca", "banco-affascinante", ecc.

A quel punto, i bambini della squadra A che leggono i fogli devono guidare gli altri bambini nel modo corretto affinché gli aggettivi si accordino ai nomi in modo che il significato sia giusto.

Fase 3

La Squadra A e la B si scambiano i ruoli.

Fase 4

Gli studenti tornano ai loro banchi e l'insegnante procede con lo spiegare la lezione, combinando alla lezione creativa quella teorica; si ritorna al metodo tradizionale e cognitivo. Ciò che abbiamo ottenuto qui è che i bambini avranno una comprensione più profonda della lezione, considerando che l'hanno vissuta in prima persona precedentemente.

Per esempio che gli aggettivi hanno un plurale e devono essere sempre dello stesso genere e caso del nome a cui si accordano; i bambini lo hanno "sperimentato", riso dei loro errori, corretto ecc.



COORDINATOR



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



This project has been funded with the support from the European Commission. This document reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.